Equipaggiamento 1.0

1.0 Introduzione: L'equipaggiamento è qualcosa che aiuta il giocatore ed in alcuni casi ne integra le abilità in maniera decisiva.

Questo manuale non fornisce solo esempi di equipaggiamento pronto per essere utilizzato nelle storie, ma descrive una serie di semplici regole che permetteranno di creare, in maniera rapida ed equilibrata, qualunque tipo di equipaggiamento, che sia un'arma, uno strumento o un veicolo.

Illustrazione di Cloudecomics.it

Nota: All'interno di questo manuale i costi saranno espressi in generiche *unità monetarie*, a cui il Magister può dare il nome che desidera a seconda dell'ambientazione (lire, dollari, crediti, euro...).

2.0 Creare equipaggiamento: Tramite l'Arte Creare (oggetto) [C] il personaggio è anche libero di creare qualunque tipo di oggetto. All'interno della storia il personaggio (artigiano) si procura materiali e strumenti adatti (con modalità decise dal Magister), quindi il giocatore fà una prova nell'Arte Creare (oggetto) [C] e crea l'oggetto desiderato.

La quantità di materiale necessaria per costruire un oggetto è indicativamente pari ad un insieme grande una taglia in più rispetto all'oggetto da creare.

Esempio: Per costruire una spada in ferro di taglia 3 (media) sarà necessaria una quantità di ferro di taglia 4.

- 2.1 Equipaggiamento perfetto: L'oggetto appena creato è grezzo e di taglia 1. Bisognerà aggiungervi capacità e bonus: Le "perfezioni".

Per ogni successo ottenuto su questo tiro, il personaggio potrà aggiungere una "perfezione" alla sua creazione. Le perfezioni sono di vario tipo:

Perfezione	Effetto
Taglia +1	Aumenta di una taglia l'oggetto.
Meccanica	L'oggetto può utilizzare un'Arte della Caratteristica Corpo che l'artigiano possiede almeno al 30%.
Tecnologica	Può utilizzare un'Arte della Caratteristica Destrezza che l'artigiano possiede almeno al 30%.
Elettronica	Può utilizzare un'Arte della Caratteristica Mente che l'artigiano possiede almeno al 30%.
Attacco / Difesa	Assegna la capacità di infliggere danni o di pararli. I danni saranno 1d5 per gli oggetti utilizzati ad una mano o 1d10 per gli oggetto impugnati a due mani.
Danni speciali	Aggiunge 1d5 danni speciali. Possono essere danni di terra (es. comuni danni da impatto), di aria (es. elettricità), acqua o fuoco.

Il **numero massimo delle perfezioni** di cui si può dotare l'oggetto è dato dalla sua taglia: Per ogni taglia l'oggetto potrà avere un numero aggiuntivo di 3 perfezioni (non si contano le perfezioni utilizzate per aumentare la taglia dell'oggetto).

Il numero di perfezioni utilizzate permetterà di stabilire il **valore dell'oggetto creato**: Il valore base di ogni oggetto è 5 unità monetarie e aumenta di 5 per ogni perfezione che l'oggetto acquisisce (comprese le perfezioni utilizzate per l'aumento di taglia).

Una spada di taglia 2 che infligge 2d5 danni costerà 20 unità monetarie: Al prezzo base di 5 si è aggiunto l'aumento di taglia (+5) e altre due perfezioni per aggiungere i danni (+10).

3.0 Le armi: I dadi di **attacco e difesa** conferiscono all'oggetto la possibilità di infliggere o attutire un maggior numero di danni.

Le armi utilizzate ad una mano producono danni utilizzando il d5 (al costo di 50 ogni d5), le armi utilizzate a due mani il d10 (al costo di 100 ogni d10), a questo si aggiungono i danni speciali, come i danni da fuoco, dati da una particolare fattura dell'arma (al costo di 100 ogni d5).

Le armi a distanza richiedono dei **proiettili**, il cui costo varia a seconda del tipo e del numero di dadi di danno che l'arma infligge.

Per ogni d5 che l'arma infligge il costo del proiettile aumenterà di 0,5 unità monetarie.

Per ogni d10 che l'arma infligge il costo aumenterà di 1 unità monetaria.

Se il danno inflitto è di tipo speciale (es. danno da fuoco) al costo del proiettile si sommerà 0,5 unità monetarie aggiuntive.

Una pistola infligge un danno pari a 1d5 + 1d5 fuoco. Sommando il costo del danno al costo aggiuntivo dato dal tipo di danno inflitto un proiettile costerà in tutto 1 unità monetaria.

Ogni oggetto può essere utilizzato come arma non convenzionale, che produrrà solamente 1 dado di danno per ogni taglia dell'oggetto.

4.0 Le protezioni: In maniera analoga alle armi, **le protezioni** utilizzano il d5 se leggere (al costo di 50 unità monetarie, con un malus di 1% cumulativo alla Destrezza per ogni d5 di protezione e una azione extra necessaria per essere indossata o tolta), il d10 se pesanti (al costo di 100, con un malus di 2% cumulativo alla Destrezza per ogni d10 di protezione e 2 azioni extra necessarie per essere indossata o tolta).

Arma	Danno	Costo	Arma	Danno	Costo	Arma	Danno	Costo
Guanto d'arme	1d5 -5% Des.	50	Elmo	2d5 -10% Des.	100	Buckler	1d5 -5% Des.	50
Bracciale	1d5 -5% Des.	50	Goletta	1d5 -5% Des.	50	Scudo	1d10 -10% Des.	100
Cosciale	2d5 -10% Des.	100	Corpetto	3d10 -30% Des.	300	Scudo Torre	3d10 -30% Des.	300

5.0 Gli strumenti: Esistono strumenti creati per praticare determinate abilità. Queste non sono altro che una percentuale bonus di Arte che l'oggetto conferisce al personaggio che la utilizza. Ogni bonus del 10% (al costo di 20 ogni 10%). Per ogni taglia l'oggetto può contenere fino a 10% di Arte bonus.

Ogni costo è da sommare ad un costo base di qualunque strumento che si ricava sommando 10 unità monetarie ogni taglia che lo strumento possiede.

Una bussola è un oggetto di taglia 1 con un bonus del 10% in Orientamento [M] e avrà il valore di 30 unità monetarie.

E' possibile aggiungere bonus anche alle armi, ad esempio rendendole più semplici da usare e più precise, tramite un bonus nell'Arte di attacco che utilizzano.

6.0 I veicoli: Tramite la regola dell'equipaggiamento perfetto diventa molto intuitiva la creazione di veicoli che i personaggi potranno assemblare. Un veicolo si costruisce e si crea come ogni altro tipo di equipaggiamento, tenendo solo presenti alcune particolarità.

La sua **capacità di movimento** è data da una perfezione "Tecnologica" che concederà 1 metro extra aggiuntivo al numero di metri percorribili in una azione dal veicolo (quello che sulla scheda dei personaggi è chiamato "movimento"), in questo caso l'Arte necessaria al 35% sarà l'Arte utilizzata dal veicolo per muoversi (ad esempio Conoscenza meccanica [M] per un veicolo con motore a scoppio).

La **capacità di carico** sarà data da una perfezione "Carico +1", ogni carico deve essere acquisito insieme ad una perfezione "Taglia +1" che aumenterà anche la taglia del veicolo. Il "carico" può essere inteso sia come uno spazio libero per il carico degli oggetti, sia come un posto a sedere per un passeggero.

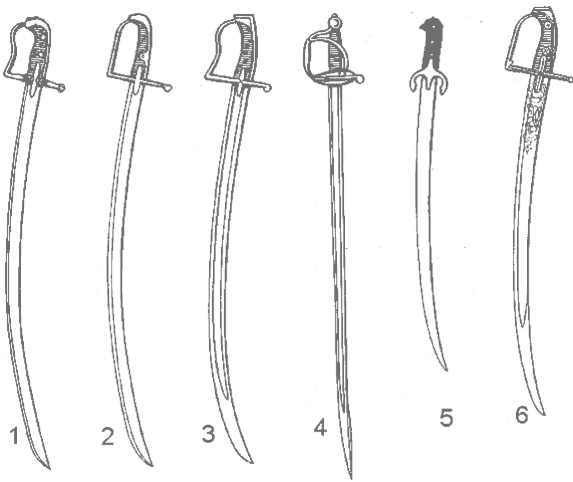
Un personaggio riesce ad avere accesso ad un piccolo garage attrezzato, all'interno del quale inizia a costruire una motocicletta. Il personaggio ha a disposizione materiali e strumenti, quindi esegue una prova in Creare motociclette [C]. La prova riesce con 7 successi. Il personaggio divide i successi in perfezioni da dare al veicolo: "Tecnologica (movimento)" x3 (la motocicletta potrà percorrere 3 metri in un turno), "Posti a sedere +2" con "Taglia +2".

Le **capacità di attacco e difesa dei veicoli** saranno attribuite secondo lo stesso sistema utilizzato per le armi: Ogni "perfezione" aggiungerà al veicolo la possibilità di infliggere o proteggere un d10 di danni.

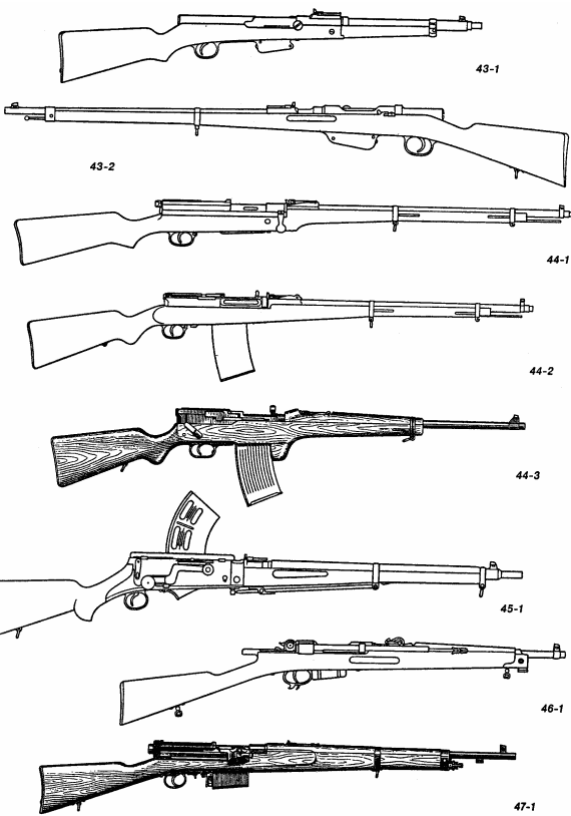
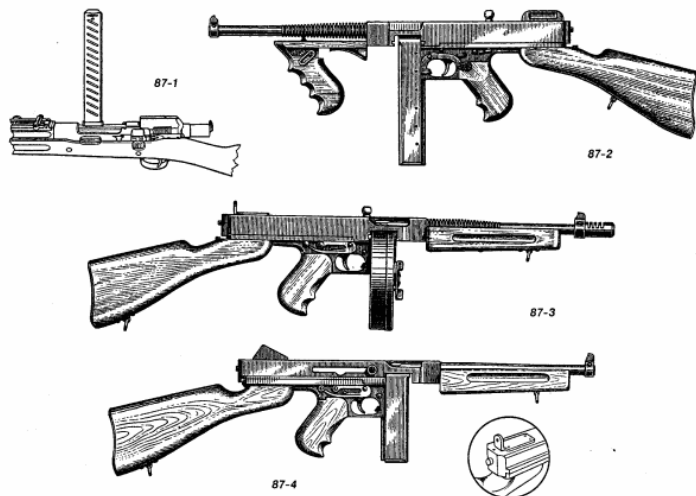
7.0 Calcolo delle retribuzioni: Avendo un profilo dei costi medi degli strumenti è possibile stilare una lista di quelli che possono essere gli **stipendi medi mensili** all'interno di una storia:

Minimo	Discreto	Normale	Amministrativo	Dirigenziale
25	70	170	380	810

Per il Magister è possibile effettuare una rapida valutazione dei tesori da inserire nella storia tramite il tenore che si vuole dare al tesoro moltiplicato per il numero di personaggi che intendono dividerlo. Ad esempio un tesoro classificabile come "normale" per un gruppo di 4 personaggi avrà un valore pari a 170 x 4.

Esempi di armi: Armi divise per tipologia, con disegno e descrizione. Le illustrazioni sono fornite dal sito www.earmi.it a cura di Edoardo Mori.

Arma	Danni	Arma	Danni
1) Ussari ungheresi	3d5	4) Cavalleria francese 1750	4d5
2) Ussari	3d5	4) Karabella polacca	4d5
3) Ussari prussiani	3d5	6) Cosacchi 1766	5d5

Arma	Danni	Arma	Danni
1) Wakizashi (35 cm.)	1d5	4) Wakizashi (40 cm.)	2d5
2) Katana (50 cm.)	4d10	5) Tando (30 cm.)	1d5
3) Wakizashi (45 cm.)	3d10		

Arma	Danni	Arma	Danni
38-8) Beretta mod 1934, cal. 9 corto	3d5 + 2d5 fuoco	38-13) Beretta mod. 950 cal. 6,35	2d5 + 1d5 fuoco
38-9) Beretta mod. 949 Cougar, cal.9 corto	3d5 + 2d5 fuoco	38-14) Beretta mod. 951 Brigadier, cal.9 para	3d5 + 2d5 fuoco
38-10) Beretta mod. 318, cal. 6,35	2d5 + 1d5 fuoco	38-15) Beretta mod. 70 cal. 7,65	4d5 + 1d5 fuoco
38-11) Beretta mod. 418 Bantam, cal. 6,35	2d5 + 1d5 fuoco	38-16) Beretta mod. 74, cal. 22 l.r.	4d5 + 3d5 fuoco
38-12) Beretta mod. 418 Pantera, cal. 6,35	2d5 + 1d5 fuoco		

Arma	Danni	Arma	Danni
43-1) Mannlicher 1891 (Austria)	2d10 + 2d5 fuoco	44-3) Mauser 1916 (Germania)	4d10 + 1d5 fuoco
43-2) Mannlicher 1893 (Austria)	4d10 + 2d5 fuoco	45-1) Mauser 1896 (Danimarca)	5d10 + 2d5 fuoco
44-1) Mauser 1902 (Germania)	3d10 + 1d5 fuoco	46-1) Cei-Rigotti 1890 (Italia)	2d10 + 1d5 fuoco
44-2) Mauser 1906/08 (Germania)	3d10 + 1d5 fuoco	47-1) Mondragon 1908 (Messico)	4d10 + 2d5 fuoco

Arma	Danni	Arma	Danni
87-1 - Pedersen 1917-18	2d10 + 2d5 fuoco	87-3 - Thomson 1928	5d10 + 4d5 fuoco
87-2 - Thomson 1921	3d10 + 3d5 fuoco	87-4 - Thomson M1	4d10 + 3d5 fuoco

Arma	Danni	Arma	Danni
Lanciafiamme T-148	6d5 fuoco	Lanciagranate Shmel	2d10 + 4d5 fuoco

Esempi di oggetti comuni: Una lista di oggetti comuni e che possono essere utili per ogni genere di avventura. In caso di **merce venduta al peso** il prezzo si riferisce ad una quantità di 0,5 kg. Per la **merce venduta per grandezza** il prezzo fa riferimento ad una estensione di 1 metro quadro (taglia 2). La **merce da utilizzare o indossare** è intesa per creature di taglia 3 (media):

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Acciarino e pietra focaia	1	Corda	0.5	Pila elettrica	2
Acido (1d5 danni)	50	Corda di seta	5	Razione di cibo	0.5
Ago	0.5	Cornetto acustico (+10% Ascoltare [M])	20	Rete da pesca	2
Amo da pesca	0.5	Fieno	0.5	Sacche da sella	4
Bastone	1	Fischietto	4	Scala a pioli	3
Bardatura per cavallo (1d5 protezione)	50	Gessetto	2	Sella, morso, briglie	10
Campanella	2	Giaciglio	3	Serratura (-10% Scassinare [D])	20
Cannocchiale (Osservare [M] +10%)	20	Impermeabile	20	Specchio piuccolo	5
Carrucola	5	Lampada	3	Stallaggio (1 giorno)	2
Carta	5	Lanterna ad olio	10	Telefono cellulare	50
Catena	10	Maglio	2	Torcia	0.5
Ceralacca	1	Manette (-10% Liberarsi [D])	20	Torcia elettrica	3
Cappello	3	Occhiali (+10% Osservare [M])	20	Triboli (1d5 danni)	50
Chiodi	1	Pennino	0.5	Vanga	3
Computer desktop	400	Pentola	1	Zaino	2
Computer portatile	600	Pergamena	3		
Coperta	3	Piede di porco	3		

Contenitore	Costo	Contenitore	Costo	Contenitore	Costo
Ampolla in vetro	2	Cassa	2	Fiala vuota	1
Barile vuoto	3	Cesto	0.5	Sacco vuoto	0.5
Boccale in ceramica	0.5	Custodia per pergamene	1	Secchio vuoto	1

Contenitore	Costo	Contenitore	Costo	Contenitore	Costo
Brocca in ceramica	1	Cesto	0.5		

Materiale	Costo	Materiale	Costo	Materiale	Costo
Argento	5	Pepe	2	Oro	50
Farina	0.5	Sale	0.5	Zafferano	20
Ferro	1	Sapone	1		
Inchiostro	5	Seta	25		
Lino	3	Tela	1		
Olio per lanterna	1	The	1		